

DWELLING OF DOOM – MATSUBARA, TERASHIMA Y MURATA: ANÁLISIS TÉCNICO

**Análisis Técnico sobre la Adaptación para Marimba de Dwelling of Doom de Matsubara,
Terashima y Murata**

Rodrigo Andrés Poveda Perilla

1115913224

Universidad de Pamplona

Facultad de Artes y Humanidades

Departamento de Artes

Programa de Música

Pamplona – Colombia

2024

**Análisis Técnico sobre la Adaptación para Marimba de Dwelling of Doom de Matsubara,
Terashima y Murata**

Rodrigo Andrés Poveda Perilla

Rodrigo Andrés Poveda Perilla

Programa de Música

Facultad de Artes y Humanidades, Universidad de Pamplona

Nota del Autor

Rodrigo Andrés Poveda Perilla, estudiante del programa de música del departamento de artes de la universidad de Pamplona-Colombia. Este anteproyecto cuenta con la corrección de estilo del o el profesor(a) Leonardo Rafael Gonzales/ Maestro en música, Magister en educación, del departamento de Artes de la Universidad de Pamplona. Cualquier mensaje con respecto a este anteproyecto debe ser enviado al Departamento de Artes de la Universidad de Pamplona – Colombia, al correo dptomusica@unipamplona.edu.co

Resumen

Este ensayo monográfico toma como eje central el análisis técnico sobre la adaptación para marimba de Dwelling of Doom compuesto por Kenichi Matsubara, Satoe Terashima y Kouji Murata, tema el cual no ha sido anteriormente interpretado en marimba. Es así como surge la idea y el entusiasmo de realizar una adaptación de Dwelling of Doom en un formato poco convencional, adicionalmente se realizan una ardua investigación sobre esta obra para tener un entendimiento más amplio y llegar a conocer interpretaciones en otros instrumentos para ser tomados como guía. El presente documento aborda un análisis técnico del tema Dwelling of Doom, iniciando por la realización de un análisis melódico y armónico para así llegar a comprender la obra de una manera más clara, para posteriormente realizar un análisis técnico y seleccionar los ejercicios de los métodos considerados idóneos para una adecuada interpretación. Es así como el presente documento inicialmente aborda un breve contexto histórico sobre la música en los videojuegos a través del tiempo, para seguidamente conocer la vida e historia de los compositores del tema Dwelling of Doom y finalmente llegar a un análisis. Por medio de este proceso se recopila una cantidad de información algo limitada debido a que cierta información se encuentra en idioma japonés, sin embargo, se logran conseguir datos de gran relevancia que permiten la realización de esta investigación. Los resultados esperados están proyectados hacia la apropiación social del conocimiento con la realización de eventos de carácter artísticos y académicos, también tiene una proyección de conocimiento con producción de textos audiovisuales y digitales.

Palabras Clave: *Marimba, Castlevania II, Terashima, Murata, Matsubara, Análisis, banda sonora.*

Abstract

This research takes as its central axis the technical analysis of the marimba adaptation of Dwelling of Doom composed by Kenichi Matsubara, Satoe Terashima and Kouji Murata, a song which has not previously been performed on marimba. This is how the idea and enthusiasm of making an adaptation of Dwelling of Doom in an unconventional format arose. Additionally, arduous research was carried out on this work to have a broader understanding and get to know interpretations on other instruments to be taken as guide. The general objective of this preliminary project is the technical analysis of the Dwelling of Doom theme, starting with carrying out a melodic and harmonic analysis in order to better understand the work, to later carry out a technical analysis and select the exercises of the ideal methods for a proper interpretation. This is how this document initially addresses a brief historical context about music in video games over time, then talks a little about the composers of the Dwelling of Doom theme, and finally reaches an analysis. Through this process, a somewhat limited amount of information is collected due to the language gap, but despite this, highly relevant data is obtained that allows this research to be carried out. The expected results are projected towards the social appropriation of knowledge with the realization of artistic and academic events, it also has a projection of knowledge with the production of audiovisual and digital texts.

Keywords: *Marimba, Castlevania II, Analysis, Terashima, Murata, Matsubara, Soundtrack.*

Contenido

Resumen	3
Abstract.....	4
Tabla de Ilustraciones	6
Tabla de Recital	7
Introducción	8
Contexto Histórico.....	11
Kenichi Matsubara.....	11
Satoe Terashima	12
Kouji Murata	12
Análisis	13
Melódico e Interpretativo.	13
Armónico.	22
Dificultades y Recomendaciones Técnicas.....	25
Conclusiones	28
Referencias Bibliográficas.....	30
Discografía.....	31
Anexo	31
Partitura Dwelling of Doom: Adaptación para Marimba.....	31

Tabla de Ilustraciones

Figura 1 <i>Partitura Dwelling of Doom</i>	14
Figura 2 <i>Tesitura G3</i>	15
Figura 3 <i>Tesitura G5</i>	15
Figura 4 <i>Perfil melódico (Primera sección)</i>	15
Figura 5 <i>Perfil melódico (Segunda sección)</i>	16
Figura 6 <i>Perfil melódico (Tercera sección)</i>	16
Figura 7 <i>Perfil melódico (quinta sección)</i>	16
Figura 8 <i>Clímax de Dwelling of Doom</i>	17
Figura 9 <i>Primer punto de reposo</i>	17
Figura 10 <i>Segundo punto de reposo</i>	17
Figura 11 <i>Compases 9 y 10</i>	18
Figura 12 <i>Compases 13 y 14</i>	18
Figura 13 <i>Compases 1 y 2</i>	18
Figura 14 <i>Compases 11 y 12</i>	18
Figura 15 <i>Compases 7 y 8</i>	18
Figura 16 <i>Dinámica 1</i>	19
Figura 17 <i>Dinámica 2</i>	19
Figura 18 <i>Dinámica 3</i>	19
Figura 19 <i>Dinámica 4</i>	19
Figura 20 <i>Dinámica 5</i>	20
Figura 21 <i>Dinámica 6</i>	20
Figura 22 <i>Dinámica 7</i>	20
Figura 23 <i>Dinámica 8</i>	21
Figura 24 <i>Dinámica 9</i>	21
Figura 25 <i>Dinámica 10</i>	21
Figura 26 <i>Análisis Armónico (Sección 1)</i>	22
Figura 27 <i>Análisis armónico (Sección 2)</i>	23
Figura 28 <i>Análisis armónico (Sección 3)</i>	23
Figura 29 <i>Análisis armónico (Sección 4)</i>	23
Figura 30 <i>Análisis armónico (Sección 5)</i>	24
Figura 31 <i>Análisis armónico (Sección final)</i>	24
Figura 32 <i>Dificultades sección 1</i>	26
Figura 33 <i>Estudio de acordes en todas las tonalidades menores</i>	26
Figura 34 <i>Dificultades sección 2</i>	26
Figura 35 <i>Ejercicio #28 Tresillos</i>	27
Figura 36 <i>Ejercicio #33 Tresillos</i>	27
Figura 37 <i>Dificultades sección 3</i>	28

DWELLING OF DOOM – MATSUBARA, TERASHIMA Y MURATA: ANÁLISIS TÉCNICO

Tabla de Recital

Obra	Compositor	Año	Género	Formato	Duración
Licorice & Molasses	Jhon S. Pratt	1959	Método		3:00
Drum Corps on Parade	Jhon S. Pratt	1959	Método		2:00
Dave's Gone Skiin	Simon Phillips	1995	Rock		5:00
Native Tongue	Mike Terrana	2005	Rock Fusión		6:21
La danza del fuego	Walter Giardino	1998	Rock Neoclásico		5:00
Concierto en A menor, 1er movimiento	Johann Sebastian Bach	1717 - 1723	Barroco		3:10
Castlevania I	Kinuyo Yamashita	1986	Banda Sonora		12:00
Castlevania II: Simon's Quest	Kenichi Matsubara Satoe Terashima Kouji Murata	1987	Banda Sonora		9:00
					45:31

Introducción

La marimba es un instrumento de percusión perteneciente a los idiófonos que algunos historiadores remontan su origen en África, proveniente de los balafones e instrumentos similares y que fue traído a Latinoamérica por la trata de esclavos africanos en el siglo XVI, sin embargo, se han encontrado evidencias de relieves muy similares a la marimba en las regiones de México y Guatemala que se remontan a los años 1680, creada por los maya-quiché. La marimba moderna de doble teclado se crea en 1892 en el estado de Chiapas, México siendo Corazón de Jesús Borrás Moreno el innovador, para posteriormente pasar a ser un instrumento autóctono, llegando a ser instrumento para concierto (Nigenda, 2023).

Partiendo de que la marimba es un instrumento reconocido y muy llamativo, se pretende destacar y realizar un análisis técnico sobre una adaptación con arreglos propios para marimba de la obra *Dwelling of Doom* compuesta por Kenichi Matsubara, Satoe Terashima y Kouji Murata, siendo esta una obra que ambienta una sección del videojuego *Castlevania II: Simon's Quest* del año 1987, creada para la Nintendo Entertainment System (NES) y que la he seleccionado por su atmosfera inmersiva de aventura y oscuridad a la par con su nivel de complejidad interpretativa, su velocidad y riqueza estilística que evoca la época del barroco, sin dejar de lado la evidente nostalgia que la banda sonora de este videojuego provoca, reviviendo gratos recuerdos y queriendo rendir un homenaje a un tema en específico con elementos melódicos, armónicos y rítmicos cuidadosamente pensados, estableciendo así en la época un estándar en los videojuegos.

Con relación a esto, no se han encontrado trabajos documentados similares al que se desarrolla, por esta razón con este trabajo se espera dar un paso adelante en los análisis y adaptaciones de bandas sonoras de videojuegos desde un punto de vista más académico.

Para el desarrollo de este documento se realizó una exhaustiva investigación tanto en los repositorios de la Universidad de Pamplona, como en los repositorios a nivel nacional, sin llegar al resultado deseado del análisis técnico de *Dwelling of Doom*, o un análisis de una

DWELLING OF DOOM – MATSUBARA, TERASHIMA Y MURATA: ANÁLISIS TÉCNICO

banda sonora de algún videojuego, por ende, la pregunta problema sería: ¿Qué es necesario para la realización de un análisis técnico en la adaptación para marimba de Dwelling of Doom?

Partiendo de esta pregunta problema, se plantearon diferentes objetivos específicos, partiendo con la identificación de los compositores de Dwelling of Doom, realizar el reconocimiento del lenguaje musical de Dwelling of Doom mediante un análisis profundo y finalmente establecer los ejercicios adecuados para la práctica e interpretación de la obra mencionada, por ende, se procede a realizar una investigación para seleccionar un método de investigación el cual se considere idóneo, es este momento en el que se opta por elegir en una metodología musicológica orientada bajo el método de investigación-creación tomando como referencia la explicación de un método de investigación y creación hallado en la página web de la Universidad de los Andes, cuya sección es orientada específicamente hacia la música. (Universidad de los Andes, 2018)

En la sección del método de investigación y creación en la música de la web de la Universidad de los Andes se encuentra un ejemplo similar en el cual me estoy respaldando para este documento, partiendo con una investigación sobre las partituras del tema a analizar con el fin de realizar una adaptación fidedigna propia, a partir de aquí se procede a elegir el formato ideal para una óptima adaptación para así concluir con una presentación y a base de esta metodología se esperan resultados proyectados hacia la apropiación social del conocimiento con la realización de eventos de carácter artísticos y académicos, a la par de una proyección de conocimiento con producción de textos audiovisuales y digitales.

Este documento es relevante desde el punto investigativo y analítico debido a que son escasos los trabajos con este enfoque, de igual forma se busca crear un campo para posteriores trabajos similares, pero principalmente trabajos de adaptaciones de este género de música a instrumentos no tan convencionales. Según Martha Barriga (Barriga, 2009), lo más adecuado es iniciar con el estado del arte, llegando a exponer los trabajos de investigación que sean considerados más relevantes realizados hasta la fecha y que tengan que ver con el tema

DWELLING OF DOOM – MATSUBARA, TERASHIMA Y MURATA: ANÁLISIS TÉCNICO

de interés, enfatizando los más importantes tomando en cuenta todos los ámbitos, para ello debemos realizar cortas reseñas con contenido crítico y valorativo sobre los trabajos tomados en cuenta que tengan relación con el tema de investigación a realizar.

Tomando en cuenta esta definición, se partió desde la búsqueda por medios electrónicos, en los sitios académicos, sin obtener información a nivel institucional, pero si fue posible recopilar información de autores internacionales. Es por esto que debido a la falta de información acerca del tema en el ámbito académico sobre las adaptaciones de este tipo de música en los repositorios tanto en los de la Universidad de Pamplona, como a nivel nacional, se busca dejar un material que sea los cimientos para continuar con esta labor.

El origen de este trabajo se basa en dos pilares que promueven el desarrollo tanto de interés y búsqueda de adaptaciones de bandas sonoras de videojuegos, al igual que la euforia de realizar adaptaciones en la marimba; El primero y principal es el amor a la música, en segundo lugar y no menos importante es la pasión por realizar adaptaciones en dicho instrumento, partiendo desde un punto de comprensión y análisis.

En Colombia se puede evidenciar el fuerte sentimiento de nacionalismo con adaptaciones de obras colombianas en la marimba, esto se puede percibir con una cantidad considerable de trabajos de grado en las universidades del país, en la internet con los videos en las redes por destacables instrumentistas, desde un punto de vista es muy favorable debido a que demuestra el sentido de pertenencia con los géneros locales, sin embargo la limitación a adaptaciones de músicas extranjeras es un cierre a nuevas, más complejas y más ricas obras desde el ámbito musical.

Ya entrando al tema de las adaptaciones de bandas sonoras de videojuegos, generalmente se ven bastantes en las redes sociales interpretadas por aprendices, y algunas otras por instrumentistas con un dominio más avanzado, pero de manera recreativa, ya que generalmente no hay cabida en la academia para estos temas hasta hace algunos años, con algunas excepciones, siendo la mayoría de adaptaciones obras de carácter folclórico nacional,

DWELLING OF DOOM – MATSUBARA, TERASHIMA Y MURATA: ANÁLISIS TÉCNICO

siendo esta una de la razones por la que se decide por una adaptación de una obra extranjera, más específicamente de Japón.

Contexto Histórico

A mediados del siglo XX con el nacimiento de los primeros videojuegos, la disposición de sonido no era prioritaria, pero esto se debía principalmente a las limitaciones técnicas de la época, aún con estas limitaciones, llegaron los primeros sonidos a este medio, siendo “Pong” y “Space Invaders” los primeros videojuegos en contener sonido, pero no como tal música o una banda sonora.

Ya para los años de los 80, se iniciaban a percibir las primeras melodías en los videojuegos gracias a los avances tecnológicos en la industria, siendo la segunda mitad de esta época quien vería nacer la Nintendo Entertainment System (NES) y con esta vendrían la experimentación de sonidos en los juegos de arcade con 3 pistas de audio como máxima capacidad hasta este momento (Nogales, 2022).

Es desde este punto en que se ven por primera vez pequeñas escalas, siendo estas desarrolladas por músicos y diseñadores de sonido de las empresas de Namco y Konami, las cuales en algunos casos no se daban los respectivos créditos a los compositores, o simplemente no se conocían estos debido a su propia decisión ya que preferían el anonimato conservando un alias, ya que en la cultura oriental también es bien sabido lo invasivos que pueden ser los fans nipones, siendo esta una razón más del por qué la precaria información de algunos compositores.

Kenichi Matsubara

Es un compositor japonés que trabajó en la empresa Konami y quien se hizo popular en la música de videojuegos gracias a sus composiciones en los juegos de Castlevania II: Simon's Quest, así como su trabajo en la serie Gradius, de igual forma es reconocido por hacer parte del Konami Kukeiha Club para estas composiciones, posteriormente dejaría este equipo de

DWELLING OF DOOM – MATSUBARA, TERASHIMA Y MURATA: ANÁLISIS TÉCNICO

trabajo para trabajar en SCE (Sony Computer Entertainment). (Castlevania Wiki, 2021) (Video Game Music Preservation Foundation Wiki, 2023)

Satoe Terashima

Al igual que Matsubara, Satoe es una compositora japonesa reconocida por estar relacionada con los temas de la saga Castlevania, pero principalmente por componer el famoso tema musical “Vampire Killer” del videojuego Castlevania I (Akumajou Dracula), infortunadamente no hay demasiada información acerca de ella, ya que como se mencionó con anterioridad, Konami a menudo no acreditaba el trabajo de sus compositores y es esta la razón por la cual no queda claro qué temas de Castlevania II: Simon’s Quest son de su autoría o en qué temas tiene colaboración. (Video Game Music Preservation Foundation Wiki, 2023) (Castlevania Wiki, 2022)

Kouji Murata

Es un diseñador y programador de sonido japonés conocido por sus múltiples trabajos en Konami el cual inició su carrera musical en videojuegos en el año de 1986 en la empresa Tose, sin recibir crédito alguno debido a la política de la empresa, posteriormente en el año de 1987 inició sus labores con la empresa Konami, formando así parte del Konami Kukeiha Club, donde compuso música, escribió efectos de sonido y realizó programación de sonido para distintos títulos de Famicom y NES, dejando la empresa para el año de 1989. Actualmente Kouji ya no compone música para videojuegos. (Video Game Music Preservation Foundation Wiki, 2023).

Es así como el tema Dwelling of Doom que se interpretará en marimba, es una pieza del año 1987 compuesta en sistemas digitales de 8 bits que a pesar de sus limitaciones tecnológicas acompaña perfectamente la experiencia de juego y que a pesar de ser un tema reconocido e interesante para la escucha, nunca se le ha realizado una adaptación para ningún instrumento de percusión, surgiendo así la necesidad de abordar este tema y realizar una

DWELLING OF DOOM – MATSUBARA, TERASHIMA Y MURATA: ANÁLISIS TÉCNICO

adaptación, así como un análisis melódico, armónico y técnico que será vital para un adecuado entendimiento e interpretación en la marimba.

Análisis

Melódico e Interpretativo.

Para el inicio del análisis de la obra “Dwelling of Doom” de los compositores Matsubara, Terashima y Murata, se necesita comprender la forma en la que fue compuesta, partiendo de este punto podemos observar una organización interválica alrededor de las notas Re-Fa-La (i, III, V), siendo este V grado mayor a base de la escala menor armónica de Dm en la que trabaja este fragmento de la obra, realizando también una modulación intratonal a la dominante: Dm – A y regresa a la tonalidad de origen (Dm), tratándose así de una melodía en Re menor (Ver figura 1).

Figura 1 Partitura Dwelling of Doom

The musical score for "Dwelling of Doom" is written in 12/8 time. The key signature has two flats (Bb and Eb). The score is divided into measures 1 through 19. The following table summarizes the chords and dynamics for each measure:

Measure	Chords	Dynamics
1	Dm	mf
2	Bb	f
3		mf
4		f
5	A 7/G	mf
6		
7	Dm	
8		
9	Bb	mp
10	A 7	f
11	Dm	mf
12	C	
13	Bb	mp
14	A 7	
15	A 7b9	mf
16	Dm/F	
17	E°7	
18	D	f
19	Gm	
20	Dm/F	
21	Em 7	
22	A	

Autor: Rodrigo Poveda, 2024 Pamplona, Colombia

Su ámbito de tesitura va de un G3 en el compás 6 (ver figura 2), a un G5 en el compás 10 (ver figura 3), siendo este de dos octavas, con un predominio de intervallos de tercera y

DWELLING OF DOOM – MATSUBARA, TERASHIMA Y MURATA: ANÁLISIS TÉCNICO

movimientos disjuntos con una formulación melódica basada en un desdoblamiento de notas de los acordes de tónica y dominante, con saltos de séptima y octava, con un intervalo de quinta (compás 16).

Figura 2 Tesitura G3



Autor: Rodrigo Poveda, 2024 Pamplona, Colombia

Figura 3 Tesitura G5



Autor: Rodrigo Poveda, 2024 Pamplona, Colombia

Respecto al perfil melódico, podemos ver que la primera sección (compas 1 al 4) presenta una línea melódica ascendente con ligeras ondulaciones debido a su mediana actividad interválica (ver figura 4).

Figura 4 Perfil melódico (Primera sección)



Autor: Rodrigo Poveda, 2024 Pamplona, Colombia

La segunda sección (Compás 5 al 8) presenta más quiebres en su primera mitad debido al aumento de actividad interválica y ondulaciones en su segunda mitad por el cese de actividad (ver figura 5).

Figura 5 Perfil melódico (Segunda sección)

Autor: Rodrigo Poveda, 2024 Pamplona, Colombia

Su tercera sección es una combinación entre la primera mitad de la primera sección y la segunda mitad de la segunda sección que va del compás 9 al compás 12 (ver figura 6)

Figura 6 Perfil melódico (Tercera sección)

Autor: Rodrigo Poveda, 2024 Pamplona, Colombia

Su cuarta sección al igual que la tercera, tiene la primera mitad de su línea melódica ascendente. (ver figura 6), Ya su segunda mitad presenta mayor actividad interválica siendo los compases 15 y 16 los que poseen la mayor actividad interválica en toda la obra, ya que es similar a la segunda sección exceptuando los saltos repentinos de grave a agudo, ya los compases 17 y 18 pertenecen a la primera casilla de repetición y no tienen tanto movimiento, pero si generan un poco de tensión para poder concluir así la primera parte de la obra (ver figura 7), realizando un salto hasta el compás 1, repitiéndose exactamente igual toda la obra hasta llegar a la segunda casilla siendo esta los compases 19 y 20 para concluir.

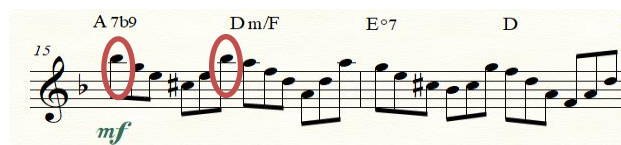
Figura 7 Perfil melódico (quinta sección)

Autor: Rodrigo Poveda, 2024 Pamplona, Colombia

DWELLING OF DOOM – MATSUBARA, TERASHIMA Y MURATA: ANÁLISIS TÉCNICO

De esta forma podemos concluir que el clímax se encuentra en el compás 15 al llegar a la nota más aguda de la melodía por primera y segunda vez siendo un Bb (ver figura 8).

Figura 8 Clímax de Dwelling of Doom



Autor: Rodrigo Poveda, 2024 Pamplona, Colombia

Respecto a la estructura melódica existen dos puntos de reposo que se encuentran en el compás 7 (ver figura 9) y el compás 11 (ver figura 10) sobre la tónica de Dm.

Figura 9 Primer punto de reposo



Autor: Rodrigo Poveda, 2024 Pamplona, Colombia

Figura 10 Segundo punto de reposo



Autor: Rodrigo Poveda, 2024 Pamplona, Colombia

Posteriormente los compases 9-10 (ver figura 11), 13-14 (ver figura 12) representan una imitación por movimiento directo de los compases 1 y 2 (ver figura 13), los compases 11 y 12 (ver figura 14) representan una imitación de los compases 7 y 8 (ver figura 15), también podemos darnos cuenta de que la obra cuenta con una gran parte de bordaduras inferiores, pocas notas de paso y apoyaturas.

DWELLING OF DOOM – MATSUBARA, TERASHIMA Y MURATA: ANÁLISIS TÉCNICO

Figura 11 Compases 9 y 10



Autor: Rodrigo Poveda, 2024 Pamplona, Colombia

Figura 12 Compases 13 y 14



Autor: Rodrigo Poveda, 2024 Pamplona, Colombia

Figura 13 Compases 1 y 2



Autor: Rodrigo Poveda, 2024 Pamplona, Colombia

Figura 14 Compases 11 y 12



Autor: Rodrigo Poveda, 2024 Pamplona, Colombia

Figura 15 Compases 7 y 8



Autor: Rodrigo Poveda, 2024 Pamplona, Colombia

Para esta obra no existen indicaciones de dinámicas por ende decido agregarlas con el fin de interpretar y expresar lo más fiel posible los cambios de la obra, partiendo del compás 1

DWELLING OF DOOM – MATSUBARA, TERASHIMA Y MURATA: ANÁLISIS TÉCNICO

con un mezzoforte seguido de un crescendo el cual concluye en un forte en el séptimo tiempo del compás 2 (ver figura 16).

Figura 16 Dinámica 1



Autor: Rodrigo Poveda, 2024 Pamplona, Colombia

Seguidamente se realiza esta misma dinámica para el compás 3 y 4 manteniendo así la misma intensidad (ver figura 17)

Figura 17 Dinámica 2



Autor: Rodrigo Poveda, 2024 Pamplona, Colombia

Para llegar así a un mezzoforte que va desde el compás 5 hasta el 8 para mantener un poco de estabilidad (ver figura 18) y realizar un diminuendo en el compás 8 desde el tiempo 10 hasta el 12 (ver figura 19).

Figura 18 Dinámica 3



Autor: Rodrigo Poveda, 2024 Pamplona, Colombia

Figura 19 Dinámica 4



Autor: Rodrigo Poveda, 2024 Pamplona, Colombia

DWELLING OF DOOM – MATSUBARA, TERASHIMA Y MURATA: ANÁLISIS TÉCNICO

Así de esta forma llegar a un mezzopiano en el compás 9 para iniciar a generar tensión de forma ascendente con un crescendo hasta el forte del compás 10 en su tiempo 7, para realizar nuevamente un diminuendo del tiempo 10 hasta el 12 (ver figura 20).

Figura 20 Dinámica 5



Autor: Rodrigo Poveda, 2024 Pamplona, Colombia

De tal manera llegamos a un mezzoforte en el compás 11 que se mantiene para darle estabilidad al tema realizando un diminuendo al final del compás 12 (ver figura 21), hasta iniciar en un mezzopiano en el compás 13 con un crescendo hasta el final del compás 14 (ver figura 22).

Figura 21 Dinámica 6



Autor: Rodrigo Poveda, 2024 Pamplona, Colombia

Figura 22 Dinámica 7



Autor: Rodrigo Poveda, 2024 Pamplona, Colombia

Es así como llegamos al clímax de esta obra con una intensidad mezzoforte durante los compases 15 y 16 (ver figura 23), y de esta manera concluir la primera parte de la obra con un

DWELLING OF DOOM – MATSUBARA, TERASHIMA Y MURATA: ANÁLISIS TÉCNICO

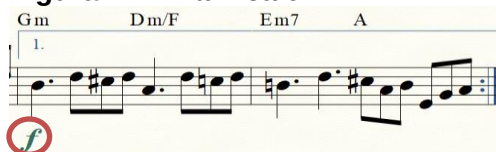
forte en los compases 17 y 18 los cuales pertenecen a la primera casilla de repetición (ver figura 24).

Figura 23 Dinámica 8



Autor: Rodrigo Poveda, 2024 Pamplona, Colombia

Figura 24 Dinámica 9



Autor: Rodrigo Poveda, 2024 Pamplona, Colombia

Y es así como volvemos al compás 1, ya para concluir la obra en la segunda casilla de repetición en los compases 19 y 20, volvemos a una intensidad fuerte, pero para concluir se realiza un diminuendo junto a un ritardando (ver figura 25).

Figura 25 Dinámica 10



Autor: Rodrigo Poveda, 2024 Pamplona, Colombia

Por otro lado, podemos observar que la línea melódica es sencilla ya que se basa en repeticiones, sin embargo, el tempo es lo que genera la dificultad en esta obra debido a que se encuentra a un tempo presto de 170 bpm.

DWELLING OF DOOM – MATSUBARA, TERASHIMA Y MURATA: ANÁLISIS TÉCNICO

Armónico.

La melodía sigue en gran medida la estructura de la armonía, pero también incorpora notas de paso e intervalos que enriquecen la línea melódica, implementando intervalos de tercera menor y cuarta aumentada.

Esta obra tiene una organización acordal por tercetas, con acordes de dos y tres sonidos predominando las funciones tonales tónica y dominante en disposiciones abiertas con duplicación de sonidos de los acordes en algunas secciones entre el bajo y la marimba. El sentimiento tonal está muy claro desde el inicio tomando como base el bajo que comienza en la nota Re alternando a su quinto grado el cual es La, mientras que la melodía en la marimba reitera su tonalidad iniciando desde un Re realizando el arpeggio de Dm durante los dos primeros compases, pasando en los compases 3 y 4 a su sexto grado el cual es Bb (ver figura 26).

Figura 26 Análisis Armónico (Sección 1)

The image displays a musical score for the piece 'Dwelling Of Doom' by Matsubara, Terashima, and Murata. The score is written for four instruments: Marimba, Piano, Bajo eléctrico (Electric Bass), and Batería (Drums). The time signature is 12/8, and the tempo is marked as 170. The Marimba and Piano parts share a melodic line, while the Bajo eléctrico provides a harmonic foundation with a repeating eighth-note pattern. The Batería part consists of a steady eighth-note rhythm.

Autor: Rodrigo Poveda, 2024 Pamplona, Colombia

Ya en este punto llegamos al quinto compás el cual se encuentra en A7 con bajo en G, cambiando este bajo a mitad del compás 6 y agregando un b9 al acorde de A7, realizando un reposo en el compás 7 volviendo a la tónica durante este compás al igual que el compás 8 para repetir nuevamente su salto al VI grado (Bb) (ver figura 27).

Figura 27 Análisis armónico (Sección 2)

Autor: Rodrigo Poveda, 2024 Pamplona, Colombia

Durante los compases 9 y 10 se realiza un cambio a A7 en los tres últimos tiempos del compás 10, para realizar exactamente lo mismo de los compases 7 a 10 en los compases 11 a 14 (ver figura 28 y 29).

Figura 28 Análisis armónico (Sección 3)

Autor: Rodrigo Poveda, 2024 Pamplona, Colombia

Figura 29 Análisis armónico (Sección 4)

DWELLING OF DOOM – MATSUBARA, TERASHIMA Y MURATA: ANÁLISIS TÉCNICO

Autor: Rodrigo Poveda, 2024 Pamplona, Colombia

Es de esta forma como llegamos al fragmento armónico más denso, iniciando en el compás 15 con un A7b9 (V7b9) en su primera mitad, Dm con bajo en F (i/III) en su segunda mitad, primera mitad de compás 16 en E°7 (ii°7) y segunda mitad en tónica (i), para llegar así a Gm (iv) en la primera mitad del compás 17, y así regresa nuevamente a Dm(i) pero con bajo en F(III) en su segunda mitad y concluir la obra en el compás 18 con su primera mitad estando en un Em7 (ii7) y su segunda mitad en A(V) debido al uso de la escala menor melódica de Dm (i) para generar tensión y volver al compás 1, siendo los compases 17 y 18 la primera casilla de repetición y conclusión (ver figura 30).

Figura 30 Análisis armónico (Sección 5)



Autor: Rodrigo Poveda, 2024 Pamplona, Colombia

De esta manera repetimos toda la obra para concluir en la segunda casilla de repetición siendo esta los compases 19 y 20 (ver figura 31)

Figura 31 Análisis armónico (Sección final)



Autor: Rodrigo Poveda, 2024 Pamplona, Colombia

Las notas de adorno las podemos apreciar a lo largo de toda la obra, siendo parte fundamental de esta, siendo en gran parte bordaduras inferiores, también algunas notas de paso que permanecen en mayor parte interpretadas por el bajo y unas pocas en la marimba y piano. El ritmo armónico es de negras al inicio.

La obra comienza con una melodía que establece una atmósfera inquietante, utilizando acordes que acentúan la tonalidad menor, introduciendo elementos de contrapunto creando así una interacción entre dos líneas melódicas que de esta forma enriquecen de igual forma la armonía, también podemos escuchar repeticiones melódicas y armónicas que refuerzan la identidad de la pieza, permitiendo así que el oyente se sumerja en la música y genere una sensación de familiaridad.

Dificultades y Recomendaciones Técnicas

Las dificultades de la obra Dwelling of Doom pueden ser identificadas gracias al análisis y la revisión de la obra, ya que a simple vista puede parecer sencilla, sin embargo, debido a sus cambios armónicos y a su alta velocidad, representa un limitante a la hora de abordarla, es por esto que se toman 2 métodos como referencia para realizar un estudio óptimo y posterior interpretación, siendo los métodos “Modern School for Xylophone, Marimba and Vibraphone” de Morris Goldenberg (Goldenberg, 2002) y Mallet Control for the Xylophone (Marimba, Vibraphone Vibraharp)” de George Lawrence Stone (Stone, 1949).

Tomando como punto de partida los cuatro compases iniciales, realmente estos representan una baja dificultad y esto se debe a que solo es necesario algo de dominio de velocidad, la total comprensión de la tonalidad en la que nos encontramos y un buen dominio de repetición e intercambio de manos para una mayor comodidad, todo esto para realizar los respectivos arpeggios con adornos como lo son las bordaduras (ver figura 32).

Figura 32 Dificultades sección 1

Autor: Rodrigo Poveda, 2024 Pamplona, Colombia

Para este pasaje, lo recomendable es el ejercicio de la página 43 del método para marimba “Modern School for Xylophone, Marimba and Vibraphone” de Morris Goldenberg (Goldenberg, 2002), el cual consiste en un estudio de arpeggios en Dm que será de gran ayuda para interiorizar este arpeggio de una manera más idónea (ver figura 33)

Figura 33 Estudio de acordes en todas las tonalidades menores

Nota: Adaptado de *Modern school for xylophone, marimba and vibraphone* (p.43) por Morris Goldenberg, 2002

A continuación, abordaremos el segundo pasaje más complejo de la obra que a pesar de ser arpeggios de manera descendentes, la velocidad en la que necesita ser interpretado representan una gran dificultad por el control de las baquetas para realizar los golpes en las respectivas placas (ver figura 34).

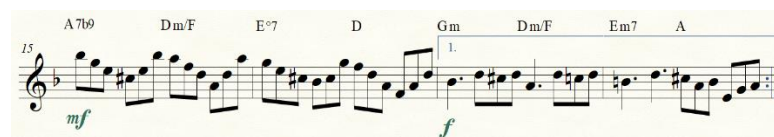
Figura 34 Dificultades sección 2

Autor: Rodrigo Poveda, 2024 Pamplona, Colombia

DWELLING OF DOOM – MATSUBARA, TERASHIMA Y MURATA: ANÁLISIS TÉCNICO

Y es así como abordamos el que es considerado el pasaje más complejo para interpretar de esta obra, debido al entrecruzamiento de manos, debido a su línea melódica ascendente y descendente con manos intercaladas a 170bpm (ver figura 37).

Figura 37 Dificultades sección 3



Autor: Rodrigo Poveda, 2024 Pamplona, Colombia

Para la idónea interpretación de este pasaje, realmente lo recomendable es hacer uso de los ejercicios anteriormente mencionados, tanto el ejercicio del método de Morris Goldenberg (ver figura 33), como el ejercicio 28 de George Lawrence (ver figura 35) ya que contienen lo necesario para poder dominar este pasaje de una manera óptima, sin dejar de lado el ejercicio 33 de la página 51 de George Lawrence (Stone, 1949) (ver figura 36), debido a que este ayuda a suplir los saltos presentados a lo largo de este fragmento. Un punto que también influye bastante del que infortunadamente no fue posible hallar información, es sobre el agarre de las respectivas baquetas, según mi experiencia, lo ideal es no tensionar brazos y tomar las baquetas con fuerza al momento de interpretar pasajes a altas velocidades en la marimba, sino, realizar un suave rebote con ayuda de palma y dedos, de tal manera que este rebote se pueda realizar con el menor esfuerzo, siendo el torso quien lleve el balance.

Conclusiones

Ya habiendo finalizado el proceso de análisis y adaptación, se puede concluir que gracias a lo que se realizó, se llegó a un total entendimiento de la obra Dwelling of Doom en todos los aspectos, tanto analíticos como de interpretación con resultados altamente positivos en lo que concierne al interprete.

De esta misma forma se concluye que se cumplen los objetivos generales de los cuales uno de ellos era conocer la experiencia y datos personales de los compositores de esta obra

DWELLING OF DOOM – MATSUBARA, TERASHIMA Y MURATA: ANÁLISIS TÉCNICO

que, a pesar de las limitaciones de la época, nos demuestran que nada es impedimento para crear obras de tal calidad.

En general se logra realizar una adaptación de la obra Dwelling of Doom a marimba, partiendo desde la investigación del tema, compositores, análisis melódico, armónico y técnico para una óptima interpretación, realizando también un análisis a los posibles formatos adaptables llegando a uno el cuál puedo considerar es un formato idóneo que resalta la obra, al igual que la revisión de las dificultades en la obra y un abordaje para las recomendaciones con el fin de superar estas dificultades, exponiendo ejercicios de métodos que pueden aportar de forma técnica al interprete, sin embargo cabe resaltar que el tiempo de practica juega un papel fundamental para lograr optimas interpretaciones.

También se logra identificar el lenguaje musical de Dwelling of Doom, analizando cada sección, comparando los recursos utilizados en esta obra con los de otras épocas.

Finalmente se puede concluir que lo necesario para la realización de un análisis técnico en la adaptación para marimba de Dwelling of Doom es un profundo interés, dedicación en los ejercicios recomendados para la adecuada interpretación de la obra y a la par constante tiempo de ensayo.

Referencias Bibliográficas

Academia Solfeando. (2023). Obtenido de Academia Solfeando:

<https://www.academiasolfeando.com/musica-barroca/>

Barriga, M. (2012). *La investigación en la educación artística*. Bogotá.

Castlevania Wiki. (2021, June 14). Retrieved from Castlevania Wiki:

https://castlevania.fandom.com/wiki/Kenichi_Matsubara

Castlevania Wiki. (7 de May de 2022). Obtenido de Castlevania Wiki:

https://castlevania.fandom.com/wiki/Satoe_Terashima

Castlevania Wiki. (22 de Noviembre de 2022). Obtenido de Castlevania Wiki:

https://castlevania.fandom.com/wiki/Dwelling_of_Doom

Goldenberg, M. (2002). *Modern School for Xylophone, Marimba and Vibraphone*. Alfred Music Publications.

Nigenda, I. (15 de Junio de 2023). *Noticias voz e imagen de Chiapas*. Obtenido de

<https://nvinoticiaschiapas.com/cultura/15/06/2023/61866/>

Nogales, M. N. (2022). *El periplo de un bardo: El piano en la música de videojuegos de rol japoneses*. Illes Balears: Conservatori Superior de Música de les Illes Balears.

Stone, G. L. (1949). Mallet Control for Xylophone (Marimba, vibraphone, vibraharp). En G. L. Stone, *Mallet Control for Xylophone (Marimba, vibraphone, vibraharp)*. George B. Stone & Son.

Video Game Music Preservation Foundation Wiki. (8 de July de 2023). Obtenido de Video Game Music Preservation Foundation Wiki:

https://vgmpf.com/Wiki/index.php/Kenichi_Matsubara

Video Game Music Preservation Foundation Wiki. (2023, November 6). Retrieved from Video Game Music Preservation Foundation Wiki:

https://www.vgmpf.com/Wiki/index.php/Satoe_Terashima

Video Game Music Preservation Foundation Wiki. (2023, July 24). Retrieved from Video Game Music Preservation Foundation Wiki:

https://www.vgmpf.com/Wiki/index.php/Kouji_Murata

Discografía

<https://www.youtube.com/watch?v=Nj3dXVIBDKo>

<https://www.youtube.com/watch?v=-dw5kfLskbw>

<https://www.youtube.com/watch?v=RwGyFuE-XW0>

<https://www.youtube.com/watch?v=IwrtI3BpUUU>

https://www.youtube.com/watch?v=Y_YeGcKhIx4

<https://www.youtube.com/watch?v=yCqvRAEirrk>

Anexo

Partitura Dwelling of Doom: Adaptación para Marimba

<https://onedrive.live.com/?redeem=aHR0cHM6Ly8xZHJ2Lm1zL2lvYy81ZTIjMDIINDY4MDBjNTIiL0VSZ3JIWExTaEt0QmphYXhjOjJJ50QwQklOWm9DZnlFb3U1ZzNXZnNJMnJqTkE&cid=5E9C09E46800C59B&id=5E9C09E46800C59B%21s72792b1884d241ab8da6b1701d88283d&parId=5E9C09E46800C59B%21s10370927eeb949a980683234f6b19182&o=OneUp>